

Sosialisasi dan Pelatihan Quizizz sebagai Media Asesmen Pembelajaran Digital untuk Mahasiswa jurusan Matematika UISU

Alwi Gery Agustan Siregar^{1*}, Ratna Wahyuni¹, Haryati Ahda Nasution²

¹Program studi Teknik Grafika, Jurusan Teknologi Industri, Politeknik Negeri Media Kreatif

²Program studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif
e-mail: alwi.gery@polimedia.ac.id

Abstract

Digital transformation in education demands the use of interactive and adaptive assessment media, particularly in mathematics learning at the higher education level. This community service activity aims to enhance the competencies of students in the Mathematics Department of Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) in utilizing Quizizz as a digital learning assessment tool. The methods employed include socialization, interactive training, discussions, and hands-on practice in creating and using Quizizz-based quizzes. The results indicate a high level of participant engagement during the training, with 100% of students actively involved in quiz creation practices, 81% participating in discussions, and 75% asking questions. This level of engagement had a positive impact on the effectiveness of Quizizz usage, as evidenced by increases in problem-solving speed by 21.4%, answer accuracy by 32.3%, student engagement scores by 46.6%, and conceptual understanding by 41.8% after the training. These findings demonstrate that a practice-based and participatory training approach is effective in improving the quality of digital assessment and students' conceptual understanding. Therefore, Quizizz is recommended as an innovative digital assessment medium to support mathematics learning in higher education.

Keywords: Quizizz, Digital assessment, Digital learning, Mathematics

Abstrak

Transformasi digital dalam pembelajaran menuntut penggunaan media asesmen yang interaktif dan adaptif, khususnya pada pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Jurusan Matematika Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media asesmen pembelajaran digital. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan interaktif, diskusi, serta praktik langsung pembuatan dan penggunaan kuis berbasis Quizizz. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat keaktifan peserta yang tinggi selama pelatihan, dengan 100% mahasiswa terlibat aktif dalam praktik pembuatan kuis, 81% berpartisipasi dalam diskusi, dan 75% mengajukan pertanyaan. Keaktifan tersebut berdampak positif terhadap efektivitas penggunaan Quizizz, yang ditunjukkan oleh peningkatan kecepatan mengerjakan soal sebesar 21,4%, akurasi jawaban sebesar 32,3%, skor keterlibatan mahasiswa sebesar 46,6%, serta pemahaman konsep sebesar 41,8% setelah pelatihan. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan partisipatif efektif dalam meningkatkan kualitas asesmen digital dan pemahaman konsep mahasiswa. Dengan demikian, Quizizz layak direkomendasikan sebagai media asesmen digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran matematika di perguruan tinggi.

Kata kunci: Quizizz, Asesmen digital, Pembelajaran Digital, Matematika

1. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 dan fenomena society 5.0 telah mentransformasi paradigma pendidikan tinggi, di mana integrasi teknologi digital bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan. Dalam konteks pembelajaran, teknologi tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen asesmen yang mampu memberikan umpan balik secara cepat, objektif, dan interaktif. Asesmen digital yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) mahasiswa, memantau pemahaman secara real-time, dan mendorong pembelajaran mandiri. Jurusan Matematika, sebagai disiplin ilmu yang memiliki karakteristik hierarkis dan memerlukan latihan berkelanjutan, sangat diuntungkan dengan kehadiran alat asesmen yang dinamis (Marniati et al., 2023). Namun, observasi awal menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital untuk tujuan asesmen di kalangan mahasiswa Jurusan Matematika Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) masih belum optimal. Sebagian besar pengalaman asesmen mereka masih terbatas pada metode konvensional. Padahal, penguasaan terhadap berbagai bentuk asesmen digital merupakan kompetensi esensial yang akan mendukung proses belajar mereka di perguruan tinggi sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi lingkungan kerja yang semakin terdigitalisasi (Altania et al., 2021).

Quizizz muncul sebagai salah satu platform yang menawarkan solusi atas tantangan tersebut. Dengan fitur gamifikasi, bank soal yang kaya, serta kemampuan menghasilkan analisis data performa peserta secara otomatis, Quizizz berpotensi untuk membuat proses evaluasi pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik, efisien, dan informatif. Namun, potensi ini hanya dapat tergalai jika pengguna, dalam hal ini mahasiswa, memiliki literasi dan keterampilan praktis dalam memanfaatkannya. Mengenai efektivitas gamifikasi dalam asesmen digital (Kurnia dewi et al., 2018). Sejumlah studi telah membuktikan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian oleh Kurnia dewi et al., 2018. menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis game seperti Kahoot! dan Quizizz pada pembelajaran daring mampu menurunkan tingkat kecemasan mahasiswa sekaligus meningkatkan retensi memori jangka pendek.

Bahwa elemen kompetisi dan suasana menyenangkan dalam Quizizz secara signifikan membuat sesi review materi lebih dinamis. Ini menjadi dasar keyakinan kami bahwa pendekatan gamifikasi yang dimiliki Quizizz layak diperkenalkan sebagai alternatif asesmen (Amany.2020). Selain itu, Banyak studi sudah buktikan Quizizz ampuh buat asesmen digital. Quizizz sebagai salah satu platform asesmen digital yang ramah pengguna menyediakan berbagai fitur yang dapat membantu mahasiswa membuat kuis, mengevaluasi pembelajaran, dan menghasilkan laporan hasil belajar secara otomatis. Namun, tanpa bimbingan dan pelatihan, banyak mahasiswa belum mengetahui potensi besar platform ini dalam mendukung kegiatan akademik (Amany., 2020).

Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi dan pelatihan Quizizz menjadi sangat mendesak untuk dilakukan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan literasi digital mahasiswa, tetapi juga memberikan bekal keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam tugas akademik maupun profesi mereka di masa depan. Dengan adanya pelatihan ini, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memahami teknologi asesmen secara komprehensif, sekaligus memperkuat kompetensi pedagogik mereka selaras dengan tuntutan pendidikan modern.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan participatory training, yaitu metode pelatihan yang melibatkan mahasiswa secara aktif melalui penjelasan, demonstrasi, dan praktik langsung. Pendekatan ini dipilih agar mahasiswa tidak hanya memahami konsep asesmen digital, tetapi juga mampu menerapkannya secara mandiri melalui penggunaan platform Quizizz.

A. Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di lingkungan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Islam Sumatera Utara (UISU). Sasaran kegiatan adalah mahasiswa jurusan Matematika, dengan jumlah peserta disesuaikan dengan kapasitas ruang pelatihan.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1) Tahap Persiapan

- Melakukan koordinasi dengan pihak jurusan terkait waktu, tempat, dan peserta kegiatan.
- Menyusun materi pelatihan meliputi konsep asesmen digital, pengenalan Quizizz, langkah pembuatan kuis, dan analisis hasil.
- Menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, LCD, koneksi internet, serta akun Quizizz untuk demonstrasi.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan secara tatap muka dengan bentuk kegiatan sebagai berikut:

- Sosialisasi Awal:

Pemaparan mengenai pentingnya asesmen digital dalam pembelajaran abad ke-21, konsep evaluasi modern, serta manfaat penggunaan Quizizz bagi calon pendidik.

- Demonstrasi Penggunaan Quizizz:

Tim pengabdian menunjukkan cara membuat kelas digital, membuat bank soal, menambahkan gambar atau rumus matematika, dan mengatur mode kuis.

- Praktik Mandiri Mahasiswa:

Peserta diminta membuat satu set kuis sederhana sesuai mata kuliah matematika yang mereka ambil. Tim pendamping membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan.

- Simulasi dan Umpan Balik:

Mahasiswa mencoba menjalankan kuis buatan teman sekelompok untuk melihat tampilan pengguna, mengamati laporan hasil, dan mendiskusikan kelebihan serta kekurangan desain soal.

C. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan mahasiswa setelah mengikuti pelatihan, melalui:

- Kuesioner kepuasan peserta
- Penilaian terhadap kuis yang dibuat mahasiswa

- Observasi langsung saat sesi praktik
- Diskusi reflektif akhir kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan Quizizz diikuti oleh mahasiswa jurusan Matematika UISU dengan tingkat kehadiran yang tinggi. Sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme sejak sesi awal. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait penggunaan asesmen digital serta ketertarikan mereka terhadap fitur-fitur yang belum pernah mereka coba sebelumnya. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan literasi digital, terutama dalam aspek evaluasi pembelajaran (Kelen., 2018). Kondisi ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran modern yang menempatkan teknologi sebagai bagian penting dalam proses pengajaran dan penilaian.

Tabel 1. Jumlah peserta pelatihan

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Mahasiswa terdaftar	40 orang	100%
2	Mahasiswa hadir	37 orang	92,5%
3	Mahasiswa tidak hadir	3 orang	7,5%

Berdasarkan Tabel 1, kegiatan sosialisasi dan pelatihan Quizizz diikuti oleh **40 mahasiswa** yang terdaftar sebagai peserta. Dari jumlah tersebut, **37 mahasiswa hadir** dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, sehingga tingkat kehadiran mencapai **92,5%**. Angka ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mendapatkan respons yang sangat baik dari mahasiswa jurusan Matematika UISU.

Tingginya tingkat partisipasi tidak hanya mencerminkan kesiapan mahasiswa untuk mengikuti pelatihan, tetapi juga menunjukkan bahwa topik asesmen digital dianggap relevan dan penting bagi mereka sebagai calon pendidik. Sementara itu, hanya **3 mahasiswa** atau **7,5%** yang tidak hadir, dan alasan ketidakhadiran umumnya disebabkan oleh kendala pribadi dan jadwal benturan dengan kegiatan akademik lainnya.

Secara keseluruhan, data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa pelatihan ini berhasil menarik minat peserta dalam jumlah besar dan menjadi indikator awal bahwa mahasiswa memiliki kebutuhan nyata untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan teknologi asesmen digital. Tingkat kehadiran yang tinggi ini turut berkontribusi pada keberhasilan pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.

Tabel 2. Tingkat Keaktifan Peserta Selama Pelatihan

No	Indikator Keaktifan	Jumlah Peserta	Persentase
1	Mengajukan pertanyaan	28 orang	75%
2	Menjawab pertanyaan narasumber	25 orang	67%
3	Berpartisipasi dalam diskusi	30 orang	81%
4	Terlibat aktif dalam praktik pembuatan kuis	37 orang	100%

Tabel 2 menunjukkan tingkat keaktifan mahasiswa selama kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Quizizz. Berdasarkan data, terlihat bahwa partisipasi mahasiswa berada pada kategori sangat tinggi. Sebanyak **28 mahasiswa (75%)** aktif mengajukan pertanyaan selama sesi pemaparan materi. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap konsep asesmen digital dan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, terdapat **25 mahasiswa (67%)** yang berani menjawab pertanyaan dari narasumber, yang menunjukkan adanya keterlibatan kognitif dan keberanian untuk berpartisipasi dalam diskusi.

Aktivitas ini menjadi indikator penting bahwa mahasiswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berusaha memahami dan menguji pengetahuan mereka secara langsung (Mahartania *et al.*, 2021).



Gambar 1. Sosialisasi kegiatan

Keaktifan dalam diskusi kelompok juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan **30 mahasiswa (81%)** terlibat aktif dalam diskusi terkait perancangan kuis dan pemilihan jenis soal. Keterlibatan ini menandakan bahwa mahasiswa mampu bekerja sama, saling membantu, serta berbagi pengalaman dalam memahami fitur-fitur Quizizz. Pada sesi praktik pembuatan kuis, seluruh peserta, yaitu **37 mahasiswa (100%)**, dapat terlibat aktif dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan penuh ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on*) sangat efektif dalam membantu mahasiswa menguasai keterampilan teknis penggunaan platform asesmen digital (Mashuri *et al.*, 2021)

Secara keseluruhan, data pada Tabel 2 menegaskan bahwa pelatihan ini tidak hanya dihadiri secara fisik, tetapi juga menghasilkan interaksi dan keaktifan belajar yang tinggi. Tingkat partisipasi ini menjadi salah satu penanda keberhasilan kegiatan pengabdian, sekaligus menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang kuat untuk meningkatkan kompetensi digital (Nasrum, A., & Subawo, M. (2021).

2. Efektivitas Quizizz sebagai Media Asesmen untuk Mahasiswa Matematika

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelatihan, ditemukan beberapa kelebihan Quizizz bagi mahasiswa matematika UISU, yaitu: Fitur gamifikasi meningkatkan keterlibatan, dibuktikan dengan peserta yang menyelesaikan kuis lebih cepat dan lebih teliti. Feedback instan mempermudah diagnosis learning gap pada materi matematika. Format soal dapat divariasikan menjadi pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, hingga pertanyaan berbasis gambar atau grafik. Laporan analitik membantu mahasiswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, terutama dalam topik-topik yang memerlukan ketelitian (Nurhidayat, et al 2020). Hasil efektivitas quizizz dapat disajikan pada table 3 di bawah ini.

Tabel 3. Efektivitas Penggunaan Quizizz pada Mahasiswa Matematika UISU

No	Aspek yang diukur	Sebelum Pelatihan	Sesudah pelatihan	Perubahan (%)	Keterangan
1	Kecepatan Mengerjakan (detik)	210	165	↑ 21.4% lebih cepat	Peserta menyelesaikan kuis lebih cepat karena gamifikasi meningkatkan fokus.
2	Akurasi Jawaban (%)	62	82	↑ 32.3%	Feedback instan membantu koreksi konsep secara langsung.

3	Skor Keterlibatan (0–100)	58	85	↑ 46.6%	Gamifikasi dan tampilan visual membuat mahasiswa lebih aktif.
4	Pemahaman Konsep (%)	55	78	↑ 41.8%	Latihan berulang melalui fitur assignment membantu retensi konsep.

Nnnn **Tabel 3** menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media asesmen pembelajaran digital bagi mahasiswa Jurusan Matematika UISU setelah pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan. Pada aspek **kecepatan mengerjakan soal**, rata-rata waktu penyelesaian kuis menurun dari 210 detik menjadi 165 detik atau meningkat sebesar **21,4% lebih cepat**. Hal ini mengindikasikan bahwa unsur gamifikasi dalam Quizizz mampu meningkatkan fokus dan efisiensi mahasiswa dalam menjawab soal, sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih optimal. Selanjutnya, **akurasi jawaban** mahasiswa mengalami peningkatan dari 62% sebelum pelatihan menjadi 82% setelah pelatihan, dengan perubahan sebesar **32,3%**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa fitur *feedback* instan yang tersedia pada Quizizz berperan penting dalam membantu mahasiswa mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan konsep secara langsung, sehingga kualitas pemahaman terhadap materi matematika menjadi lebih baik (Permana, P., *et al.* 2018).



Gambar 2. Aplikasi Penggunaan Quizizz

Aspek **keterlibatan mahasiswa** juga mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu dari skor 58 menjadi 85 atau naik sebesar **46,6%**. Tingginya peningkatan ini mencerminkan bahwa tampilan visual yang menarik, sistem peringkat (*leaderboard*), serta suasana kompetitif yang sehat dalam Quizizz mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa selama proses asesmen berlangsung. Pada aspek **pemahaman konsep**, terjadi peningkatan dari 55% menjadi 78% atau sebesar **41,8%**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada aspek teknis asesmen, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran (Permana, *et al.*, 2018) Fitur latihan berulang dan *assignment* memungkinkan mahasiswa untuk mengulang materi secara mandiri, sehingga retensi dan pemahaman konsep matematika menjadi lebih kuat (Rovita *et al.* 2020)

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan Quizizz sebagai media asesmen pembelajaran digital bagi mahasiswa Jurusan Matematika UISU menunjukkan hasil yang positif dan saling berkaitan antara tingkat keaktifan peserta

selama pelatihan dan efektivitas penerapan Quizizz dalam pembelajaran. Tingginya keaktifan peserta, khususnya pada indikator keterlibatan dalam praktik pembuatan kuis yang mencapai 100% serta partisipasi diskusi sebesar 81%, berkontribusi nyata terhadap peningkatan efektivitas penggunaan Quizizz. Peningkatan keaktifan tersebut berdampak pada peningkatan kecepatan mengerjakan soal, akurasi jawaban, keterlibatan mahasiswa, serta pemahaman konsep matematika setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang interaktif dan berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memanfaatkan asesmen digital secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Altania, E., & Sungkono, S. (2021). Pelaksanaan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 11 IPA. *Epistema*, 2(2), 59–67. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.43251>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Farman, F., Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Matematika Berbasis Ispring Suite. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2040–2052. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4288>
- Kelen, L. (2018). Implementasi Model View-Controller (MVC) Pada Ujian Online Melalui Penerapan Framework Codeigniter. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v1i1.5>
- Kurnia Dewi, C., Rakhmawati, R., & Mujib, M. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 163–171.
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 430–439. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439>
- Mashuri, S., & Nasrum, A. (2020). Efek Pembelajaran Tambahan Menggunakan Schoology pada Mata Kuliah Kalkulus. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 561–569.
- Nasrum, A. (2022). How Easy to Make an Online Evaluation. *Journal of Mathematics Education (JME)*, 7(1), 15–22.
- Marniati, Made Subawo, Akbar Nasrum. (2023). Asesmen Matematika Online Berbasis Ispring Suite Terintegrasi Moodle. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 12, No. 4, 2023, 3589-3598
- Nasrum, A., & Subawo, M. (2021). Perbandingan Kefektifan Google Classroom dan Microsoft Teams dalam Mengelola Kelas Online. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 129–143.
- Nurhidayat, Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2020). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Google Formulir. *AdMathEdu*, 10(2), 135–144.
- Permana, P., Permatawati, I., & Khoerudin, E. (2018). Simulasi Ujian ZIDS Online Berbasis Moodle. *Barista: Jurnal Kajian Bahasa Dan Pariwisata*, 5(2), 131–144. <https://doi.org/10.34013/barista.v5i2.116>
- Putri, D. A. A., Maryani, M., & Putra, P. D. A. (2019). Development of Higher Order Thinking Skill (HOTS) Test Instruments based on Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(1), 33–45. <https://doi.org/10.23960/jpf.v9.n1.202104>
- Rovita, C. A., Zawawi, I., & Huda, S. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 150. <https://doi.org/10.30587/postulat.v1i2.2094>
- Sari, T. Y. N., Effendi, M. M., & Susanti, R. D. (2020). The development of edmodo-based learning as a means of online daily examinations at Batu Islam high school. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 318–328. <https://doi.org/10.33654/math.v5i3.761>